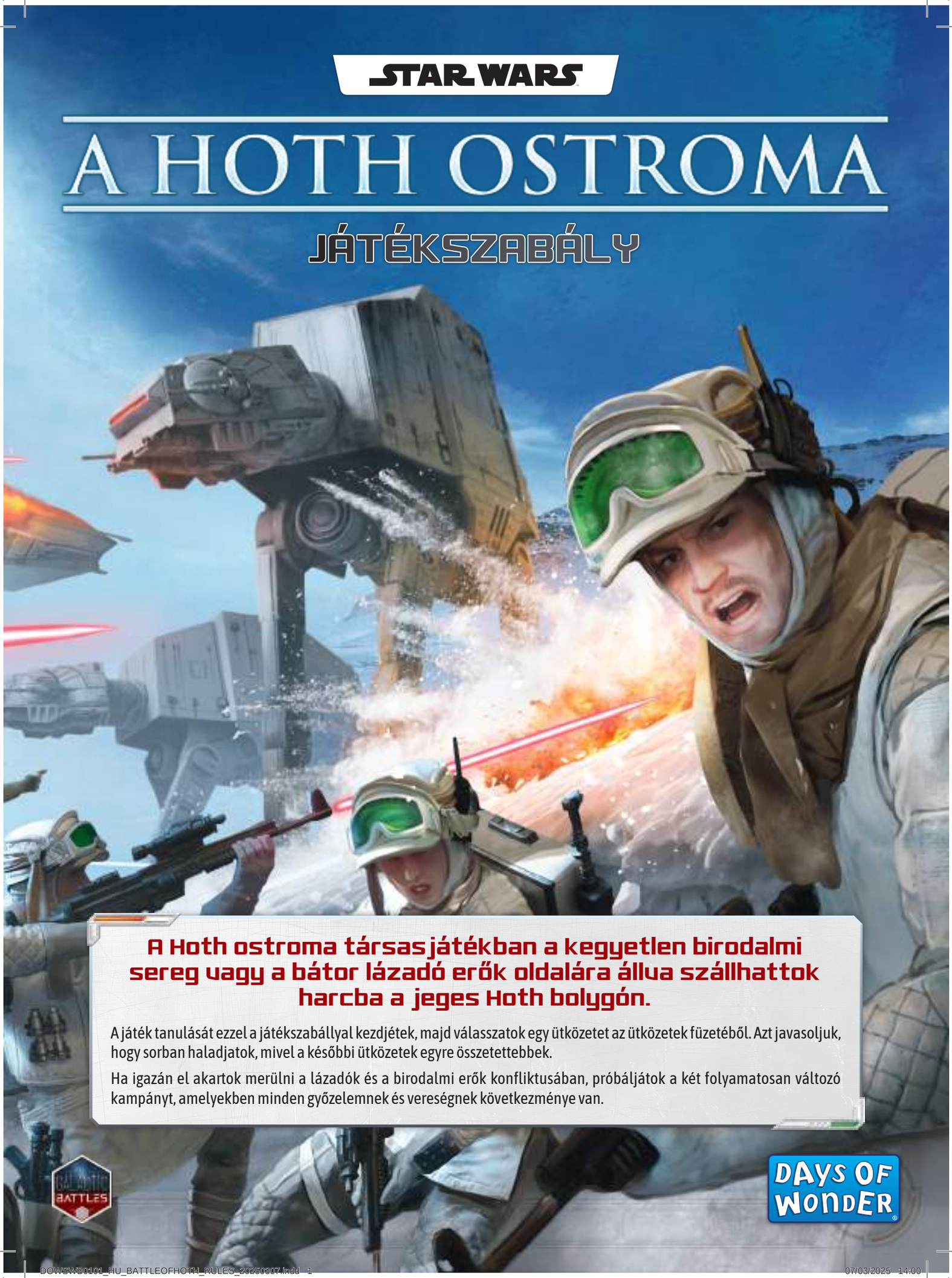
STAR WARS

A HOTH OSTROMA

JÁTÉKSZABÁLY



A Hoth ostroma társasjátékban a kegyetlen birodalmi sereg vagy a bátor lázadó erők oldalára állva szállhattok harcba a jeges Hoth bolygón.

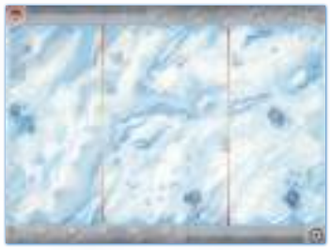
A játék tanulását ezzel a játékszabállyal kezdjétek, majd válasszatok egy ütközetet az ütközetek füzetéből. Azt javasoljuk, hogy sorban haladjatok, mivel a későbbi ütközetek egyre összetettebbek.

Ha igazán el akartok merülni a lázadók és a birodalmi erők konfliktusában, próbáljátok a két folyamatosan változó kampányt, amelyekben minden győzelemnek és vereségnek következménye van.

DOWSWB0101_HU_BATTLEOFHOTH_RULES_20250307A.indd 1 07/03/2025 14:00

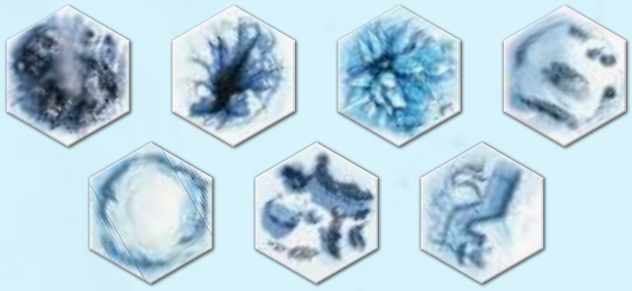
TARTOZÉKOK

♦ **1 kétoldalas játéktábla**



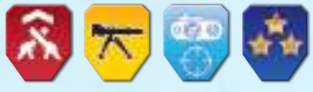
♦ **1 ütközetek füzete**

♦ **Karton tartozékok:**



19 kétoldalas hatszögletű tereplapka

6 kétoldalas győzelmi medál



10 különlegesalakulat-jelvény

3 építménylapka

♦ **Kampányhoz tartozó játékelemek:**

10 támogatókártya

4 kampányfüzet

♦ **1 sötétszürke figurákból álló haderő (Galaktikus Birodalom):**

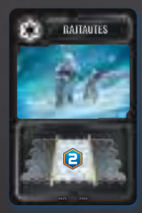
2 részből álló kártyatartó

32 hógárdista

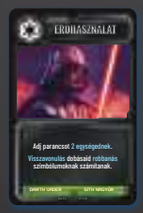
3 AT-AT lépegető

4 birodalmi kutaszdroid

25 Galaktikus birodalmi parancskártya:



16 normál parancskártya



9 vezetői parancskártya

♦ **1 világosszürke figurákból álló haderő (Lázadók Szövetsége):**

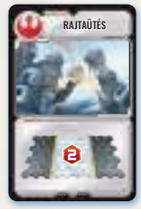
2 részből álló kártyatartó

24 Echo Bázis gyalogos

9 hósikló

2 nehézlöveg

25 Lázadók Szövetsége parancskártya:



16 normál parancskártya

9 vezetői parancskártya

♦ **6 dobókocka**

♦ **1 játékszabály**

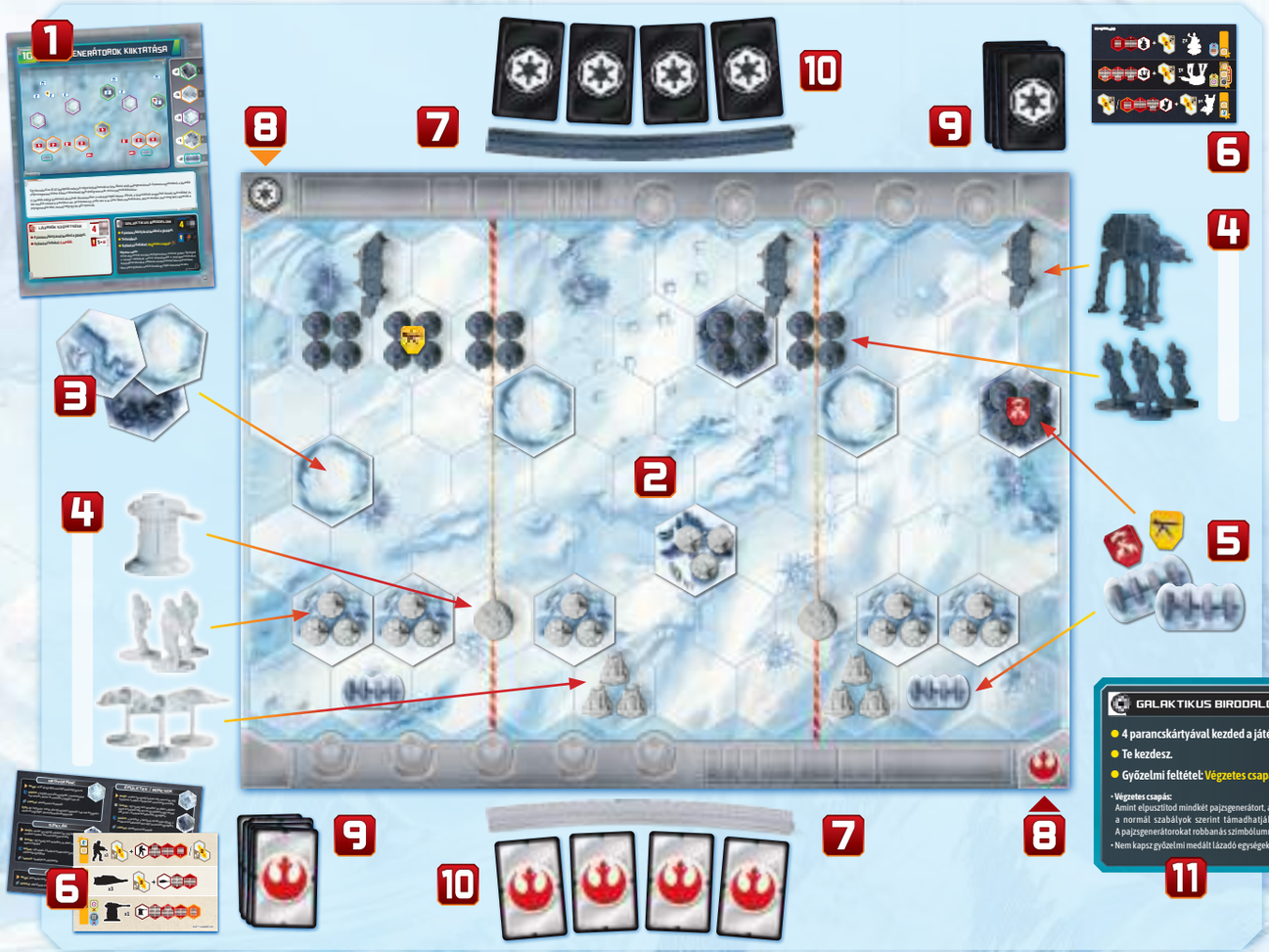
♦ **3 segédlet:**

- 2 egységtípus segédlet
- 1 tereptípus segédlet

DOWSWB0101_HU_BATTLEOFHOTH_RULES_20250307.indd 2 07/03/2025 14:00

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Válasszatok egy ütközetet az ütközetek füzetéből.
2. Tegyétek a táblát az asztal közepére.
3. A választott ütközet alapján helyezzétek el a csatához szükséges tereplapkákat.
4. A választott ütközet alapján tegyétek a figuráitokat a táblára:
   - Egy birodalmi gyalogsági egység **4 hógárdista figurából** áll.
   - Egy birodalmi jármű egység **1 AT-AT figurából** áll.
   - Egy birodalmi különleges egység **2 birodalmi kutaszdroid figurából** áll.
   - Egy lázadó gyalogsági egység **3 Echo Bázis gyalogos figurából** áll.
   - Egy lázadó jármű egység **3 hósikló figurából** áll.
   - Egy lázadó különleges egység **1 lázadó nehézlöveg figurából** áll.
5. Ha az ütközet szabályai megkövetelik, helyezzetek különlegesalakulat-jelvényeket a megjelölt egységek mellé és győzelmi medálokat a feltüntetett helyekre.
6. Tegyétek a segédleteket a tábla mellé.
7. Állítsátok össze a kártyatartóitokat, és tegyétek a tábla két oldalára. (A használatuk nem kötelező, de hasznos, különösen akkor, amikor egy oldalt több játékos irányít.)
8. Döntsétek el, ki melyik oldalt irányítja, és üljetek a tábla megfelelő oldalaira.
9. Mindkét játékos vegye el az oldalához tartozó 16 normál parancskártyát. Megegyezhettek abban, hogy mindketten választotok egy-egy vezetőt is, és az ahhoz tartozó 3 kártyát is a paklitokhoz adjátok. Keverjétek meg a saját paklitokat, és tegyétek magatok mellé képpel lefelé.
10. Ezután húzzatok annyi kártyát, amennyit az ütközet szabályai meghatároznak. Tegyétek a kártyáitokat a kártyatartóra úgy, hogy a másik ne lássa azokat.
11. Az ütközet szabályai által meghatározott kezdőjátékos egy kártya kijátszásával kezdje meg az első körét.



DOWSWB0101_HU_BATTLEOFHOTH_RULES_20250307.indd 3 07/03/2025 14:00

A JÁTÉK CÉLJA

A játék győztese rendszerint az, aki előbb szerez meg bizonyos számú győzelmi medált. (Általában 4 vagy 5 medált – ezt az adott ütközet szabályai határozzák meg.)

A játékban minden teljesen elpusztított ellenséges egység után győzelmi medál jár. Az így szerzett medált az azt megszerző játékos úgy jelöli, hogy az elpusztított egység utolsó figuráját a tábla felé eső oldalának bal alsó sarkából induló sáv egy üres mezőjére helyezi.

Egyes ütközetek során további medálok is szerezhetők a csatatéren, például egy bizonyos mező elfoglalásáért és megtartásáért vagy egyéb cél teljesítéséért.

Egyes ütközetek egyedi győzelmi feltételeket is szabhatnak – ezt minden esetben az ütközet szabályaiban ismertetjük.

A csatatér

Az ütközeteket egy hatszögletű mezőkből álló, 10 hatszög széles, 7 hatszög mély csatatéren vívjátok meg. A csatatér két piros szaggatott vonallal három szektorra van osztva, így mindkét játékosnak lesz egy bal, egy középső és egy jobb szektora. Azok a hatszögek, amiket kettévág egy szaggatott vonal, mindkét szektorhoz tartoznak. Amikor egy szabály az „alapvonal" mezőire hivatkozik, a szóban forgó játékoshoz legközelebb eső sor hatszögeiről van szó.

A JÁTÉK MENETE

Minden ütközetnél feltüntetjük, melyik oldal kezd. Utána a játékosok felváltva követik egymást addig, míg egyikük el nem éri az ütközet győzelmi feltételét.

Egy köröd a következő fázisokból épül fel:

1 - **EGY PARANCSKÁRTYA KIJÁTSZÁSA** a kezedből, képpel felfelé.

2 - **PARANCSOK KIOSZTÁSA.** Jelentsd be, hogy mely egységeknek osztasz ki parancsokat, figyelembe véve a kijátszott kártyád korlátait.

3 - **MOZGÁS.** Mozgasd a kiválasztott egységeket, egymás után, de tetszőleges sorrendben.

4 - **TÁMADÁS.** Támadj a kiválasztott egységekkel, egymás után, de tetszőleges sorrendben.

5 - **LAPHÚZÁS.** Húzz egy új parancskártyát.

1 Egy parancskártya kijátszása

Az egységeiddel csak akkor mozoghatsz és/vagy támadhatsz, ha parancsot adsz nekik. Ezt a parancskártyákkal teheted meg, valamint így adhatsz ki különleges parancsokat is.

A köröd kezdetén játssz ki egy parancskártyát a kezedből. Tedd le magad elé képpel felfelé, és hangosan olvasd fel.

A parancskártyáknak két típusa van: **szektorkártya** és **taktikakártya**.

Szektorkártyák

A szektorkártyákkal meghatározott szektor(ok)ban tartózkodó egységeidnek adhatsz parancsot. A kártyán fel van tüntetve, hogy mely szektorokban és legfeljebb hány egységnek adhatsz ki parancsot.

Taktikakártyák

A taktikakártyákkal különleges mozgásokat, támadásokat vagy egyéb különleges akciókat hajthatsz végre.

> ***Megjegyzés:*** *Néhány parancskártyán szerepel, hogy*
>
> *„Ha nem irányítasz gyalogsági/jármű... egységet, adj parancsot 1 egységednek."*
>
> *Ilyenkor az egységet bármely szektorból választhatod. Ez az egység nem kapja meg a kártya által biztosított egyéb előnyöket.*

2 Parancsok kiosztása

Miután kijátszottál egy parancskártyát, jelentsd be, hogy mely egység(ek)nek adsz parancsot.

A köröd hátralévő részében csak ezekkel az egységekkel mozoghatsz, támadhatsz vagy hajthatsz végre különleges akciókat.

Azok az egységek, amelyek olyan mezőn állnak, amit kettévág egy szaggatott piros vonal, a két szektor bármelyikéből kaphatnak parancsot.

Egy körben egy egységnek legfeljebb egy parancsot adhatsz. Ha egy szektorban kevesebb egységed van, mint ahánynak a kártyával parancsot adhatnál, a megmaradt parancsok elvesznek.

Ha egy egységed sincs a kijátszott kártyádon kiemelt szektor(ok)ban, egyszerűen ugorj az „5 – Laphúzás" fázisra.

DOWSWB0101_HU_BATTLEOFHOTH_RULES_20250307.indd 4 07/03/2025 14:00

3 Mozgás

A kiválasztott egységeid mozgását egymás után kell végrehajtanod, általad választott sorrendben. Egy egység legfeljebb egyszer mozoghat egy körben. A mozgás nem kötelező.

Az, hogy egy egység hány mezőt mozoghat, a típusától függ. Például egy gyalogsági egység mozoghat 1 mezőt, majd támadhat, vagy mozoghat 2 mezőt, de akkor nem támadhat. Ugyanakkor egy hósikló egység akár 3 mezőt is mozoghat, és ezután még támadhat is.

Az egyes egységtípusok mozgási szabályait a 8. oldalon található 1. függelékben, valamint a segédleteken részletezzük.

- Egy egységed mozgását be kell fejezned, mielőtt egy másik egység mozgatásába kezdenél.
- Az egységeiddel átmozoghatsz a csatatér egyik szektorából a másikba.
- Egy mezőn egyszerre csak egy egység tartózkodhat. Egységek nem mozoghatnak át olyan mezőn, amin másik egység tartózkodik.
- Nem választhatod szét egy egység figuráit. Egy egység figurái mindig együtt mozognak.
- Két, veszteség miatt lecsökkent számú figurából álló egység nem egyesülhet.
- Egyes tereptípusok korlátozhatják egy egység mozgását és/vagy támadását. (Lásd 10. oldal, 2. függelék.)
- A visszavonulás szabályai némileg eltérnek a hagyományos mozgás szabályaitól. (Lásd 7. oldal, Visszavonulás.)

4 Támadás

A mozgások végrehajtása után támadhatsz is a kiválasztott egységeiddel, egymás után, általad választott sorrendben.

Amikor támadsz, támadókockákkal dobsz, amik száma függ a támadó egység típusától, a célponttól való távolságtól és a célpont mezőjének tereptípusától. (Lásd alább, *Támadás menete*.)

- Egy egység alapesetben egy körben csak egyszer támadhat.
- Egy parancsot kapott egységnek nem kötelező támadnia.
- Egy egység nem oszthatja szét a támadókockáit különböző célpontokra.
- Az, hogy egy támadó egység hány figurából áll, nem befolyásolja a támadókockái számát. Egy egyetlen figurából álló egység ugyanolyan erővel támad, mintha az egység egyetlen figurát sem veszített volna.
- Ha egy egység egy szomszédos mezőn álló egységet támad, akkor **közelharcot** hajt végre.

Támadás menete

1 - **Jelentsd be** a parancsot kapott támadó egységet és a támadás célpontját.

- **Hatótáv ellenőrzése:** Győződj meg arról, hogy a célpont hatótávon belül van.
- **Látómező ellenőrzése:** Győződj meg arról, hogy a célpont látómezőn belül van.

A saját körében a lázadó játékos kijátszik egy parancskártyát, amivel 3, középső szektorban lévő egységének adhat ki parancsot. A lázadó játékos 2 gyalogsági és 1 hósikló egységét választja.

1 A játékos bal oldali gyalogsági egységét 1 mezővel közelebb mozgatja a sziklás mezőn tartózkodó birodalmi gyalogsághoz.

2 A lázadó játékos szeretne a másik gyalogsági egységével a lövészárokra lépni, ám a hósiklója útban van – átmozogni nem tud rajta, azt megkerülve (3 mező) pedig nem ér oda. Ezért először a hósiklóját mozgatja (amely szintén parancsot kapott), így a 0–3 mozgásával a másik birodalmi gyalogság mellé lép.

3 Most már szabad az út a második gyalogság számára: 2 mező mozgással a lövészárokra lép. Azzal, hogy 2 mezőt mozgott, lemondott arról, hogy ebben a körben támadjon is ezzel az egységgel.

DOWSWB0101_HU_BATTLEOFHOTH_RULES_20250307.indd 5 07/03/2025 14:00

2 - **Számold ki, hány kockával támadsz.** Ezt a támadó egység típusa és a célponttól való távolsága határozza meg.

3 - **Ellenőrizd**, hogy vannak-e **tereptípus módosítók**. Ha szükséges, csökkentsd a támadókockák számát.

4 - **Hajtsd végre a támadást:** Dobj a kockákkal, és értékeld ki az eredményt.

Hatótáv

Egy egységtípus hatótávját egy példán keresztül szemléltetjük:

Ez a gyalogság hatótávja. Látható, hogy egy gyalogsági egység legfeljebb 3 mező távolságra támadhat. Egy gyalogsági egység 3 kockával támadhat szomszédos mezőre (közelharc), 2 kockával támadhat 2 mező távolságra és 1 kockával támadhat 3 mező távolságra. Ennél az egységtípusnál így a támadókockák száma: 3/2/1, ahogy mezőnként távolodik a célponttól.

A többi egység hatótávját a 8. oldalon található 1. függelékben részletezzük.

Az előző példát folytatva, a támadás fázisban a 3 parancsot kapott egységből 2 támadhat. A bal oldali gyalogsági egység (hatótáv: 3/2/1) 3 kockával dobhat a sziklás terepen álló gyalogság ellen. A hósikló (hatótáv: 4/2) 4 kockával dobhat. A lövészárokban álló lázadó gyalogság 2 mezőt mozgott, ezért nem támadhat.

Látómező

Támadáskor a célpontnak „látómezőn belül" kell lennie a támadó egység számára, azaz a támadónak rá kell látnia a célpontjára.

Húzz egy képzeletbeli egyenes vonalat a támadó és a célpont mezőinek középpontja közt. Ha a vonal olyan mezőn halad át, amin akadály van, a látómező akadályozva van. A lehetséges akadályok:

- Egységek (baráti és ellenséges egyaránt).
- Olyan tereplapkák és építmények, amik akadályozzák a látómezőt. (Lásd 10. oldal, 2. és 3. függelék.) Azok a tereplapkák, amiken a támadó és a célpont egység áll, nem akadályozzák a látómezőt.

Megjegyzés: *A látómezőre vonatkozó szabályok további részleteit a 12. oldalon található 7. függelékben részletezzük.*

A két egység nincs egymás látómezőjében, mert akadályozza azt egy sziklás mező.

Tereptípus módosítók

Minden tereptípus más és más előnnyel és hátránnyal rendelkezik. Ezek részletei a 10. oldalon lévő függelékben, valamint a segédleten találhatók. Ezek alapján, ha szükséges, csökkentsd a támadókockák számát.

Ezek a módosítók egyaránt származhatnak a **célpont vagy a támadó** által elfoglalt tereptípusból.

Példa: Míg egy gyalogság egy sziklás tereplapkán álló egységet –1 kockával támadhat annak védelme miatt, addig egy építmény tereplapkán álló jármű egység –2 kockával támadhat más egységekre a tereptípus támadásra vonatkozó megkötése miatt.

A támadó és célpont egység által elfoglalt mezők tereptípusának módosítói összeadódnak.

Dobás kiértékelése

Dobj a támadókockákkal. Először a találatokat, majd a visszavonulást kell végrehajtani.

Találat

A célpont egység 1 találatot kap minden kidobott szimbólum után, amely megegyezik a célpont egység típusával. Minden robbanás szimbólum minden egységtípus ellen 1 találatnak számít.

A célpont minden találat után elszenved egy sérülést: elveszít 1 figurát az egységből. Amikor egy egység az utolsó figuráját is elveszíti, azt a támadó játékos a játéktábla felé eső oldalán lévő egyik szabad győzelmi medál helyére teszi.

Ha a támadó több találatot dob, mint ahány figurából áll a célpont egység, a további találatokat hagyjátok figyelmen kívül.

DOWSWB0101_HU_BATTLEOFHOTH_RULES_20250307.indd 6 07/03/2025 14:01

Gyalogság szimbólum:
1 találat gyalogság ellen
(hógárdista vagy Echo Bázis gyalogos)

Jármű szimbólum:
1 találat járművek ellen
(AT-AT vagy hósikló)

Robbanás szimbólum:
1 találat bármilyen egység ellen
(gyalogság, jármű vagy különleges egység)

X szimbólum:
Nem talált.

Szintén nem talált minden olyan kocka, amin nem a célpont egységtípusa, robbanás vagy visszavonulás látható.

Visszavonulás

Visszavonulás szimbólum: miután a találatot kiértékeltétek és minden veszteséget eltávolítottatok, a visszavonulás következik.

Minden kidobott visszavonulás szimbólum után a célpont egységnek vissza kell vonulnia 1 mezőt az alapvonala felé. 1 visszavonulás szimbólum esetén 1 mezőt, 2 visszavonulás szimbólum esetén 2 mezőt és így tovább...

A célpont egységet irányító játékos dönti el, hogy az egysége melyik mezőre vonul vissza, az alábbi szabályok betartásával:

- Hacsak az ütközet szabályai másképp nem rendelkeznek, egy egységnek mindig az azt irányító játékos alapvonala felé kell visszavonulnia.
- A tereptípusok nincsenek hatással a visszavonuló egységek mozgására – egy egység visszavonulás közben átmozoghat például sziklákon és roncsokon, anélkül, hogy megállna. Járhatatlan mezőkre viszont visszavonulás közben sem léphet.
- Egy egység visszavonulás közben sem léphet olyan mezőre, amin más egység áll.
- Ha egy egység nem tud visszavonulni vagy már a csatatér szélén áll, és nem tud hová lépni, akkor 1 sérülést szenved el minden mező után, amit nem tud lemozogni.
- Egyes tereptípusok lehetővé teszik, hogy meghatározott egységtípusok figyelmen kívül hagyják az első ellenük dobott visszavonulás szimbólumot.
- Nem dönthetsz úgy, hogy egy egységed visszavonulás helyett inkább sérülést szenved el, ha lenne hová visszavonulnod. Minden egység köteles végrehajtani a teljes visszavonulást.

5 Laphúzás

A támadás fázis végrehajtása után dobd el a kijátszott parancskártyádat a dobópaklidba, majd húzz a húzópaklidból 1 kártyát. A köröd ezzel véget ér.

Ha a húzópaklid elfogyott, keverd újra a dobópaklid, és alkoss belőle egy új húzópaklit.

1 A lázadó játékos úgy dönt, hogy először a gyalogsági egységével támad. Az egysége által elszenvedett sérülések nem befolyásolják a támadása erejét, ezért a szomszédos célpont ellen 3 kockával dobhatna – ám a célpont birodalmi egység sziklás mezőn tartózkodik, amely védelmet biztosít számára – ezért a támadó kockák száma 1-gyel csökken. A lázadó játékos a 2 kockával 1 X-et és 1 robbanást dob. Ez 1 találatot jelent, aminek eredményeképp a birodalmi gyalogsági egység elveszít 1 figurát. Visszavonulnia nem kell, mert a kockadobás ezt nem indokolja – ez a támadás véget ért.

2 A hósikló 4 kockával támadhatja a szomszédos mezőn álló célpontját. A dobás eredménye 1 jármű, 2 gyalogság és 1 visszavonulás szimbólum. A jármű szimbólum nem talált, a 2 gyalogsági szimbólum összesen 2 sérülést okoz: a birodalmi gyalogsági egység elveszít 2 figurát.

3 A visszavonulás szimbólum hatására a 2 figurából álló túlélő gyalogsági egységnek 1 mezőt kell lépnie a birodalmi alapvonal felé. A birodalmi játékos eldönti, hová vonul vissza, és ezzel a támadás fázis véget ér.

DOWSWB0101_HU_BATTLEOFHOTH_RULES_20250307.indd 7 07/03/2025 14:01

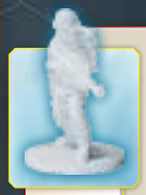
FÜGGELÉK

1/ EGYSÉGEK

Normál egységek

A normál egységek az eddig ismertetett szabályokat követik, kiegészítve saját egyedi tulajdonságaikkal. Olvassátok el figyelmesen az alábbi összefoglalást.

A LÁZADÓK SZÖVETSÉGÉNEK EGYSÉGEI



ECHO BÁZIS GYALOGOS
gyalogsági egység

Figurák száma • 3
Mozgás • 0–1 mező és támadás vagy 2 mező és nincs támadás.

Támadás	Találatot kap
3 2 1	

HÓSIKLÓ
jármű/repülő egység

Figurák száma • 3
Mozgás • 0–3 mező. Ráléphet szakadékra.

Támadás	Találatot kap
4 2	

LÁZADÓ NEHÉZLÖVEG
Különleges/tüzérségi egység

Figurák száma • 1
Mozgás • Nem tud mozogni.

Támadás	Találatot kap
4 3 2 1	

• A lázadó nehézlövegek figyelmen kívül hagyják az ellenük dobott visszavonulás szimbólumokat.

FONTOS: Egy lázadó nehézlöveg egység megsemmisítése nem biztosít győzelmi medált.

A GALAKTIKUS BIRODALOM EGYSÉGEI

HÓGÁRDISTA
gyalogsági egység

Figurák száma • 4
Mozgás • 0–1 mező és támadás vagy 2 mező és nincs támadás.

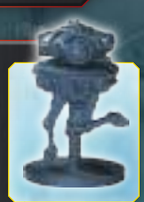
Támadás	Találatot kap
3 2 1	

AT-AT LÉPEGETŐ
jármű egység

Figurák száma • 1
Mozgás • 0–1 mező. Nem léphet hegygerincre.

Támadás	Találatot kap
3 3 3	

• A támadó dobás után újra kell dobni minden találatot. Ez a **megerősítő dobás**. Az AT-AT csak akkor szenved el sérülést, ha a megerősítő dobás eredménye legalább 1 robbanás szimbólum.
• Az AT-AT lépegetők figyelmen kívül hagyják az ellenük dobott visszavonulás szimbólumokat.
• Az AT-AT lépegetők soha nem kapnak védelmet tereptípus módosítóból.



BIRODALMI KUTASZDROID
különleges/droid egység

Figurák száma • 2
Mozgás • 0–2 mező

Támadás	Találatot kap
2 1	

FONTOS: Egy birodalmi kutaszdroid egység megsemmisítése nem biztosít győzelmi medált.

DOWSWB0101_HU_BATTLEOFHOTH_RULES_20250307.indd 8 07/03/2025 14:01

Különleges alakulat egységek

A különleges alakulat egységek az ütközet szabályainál, illetve a térképen jelvénnyel vannak jelölve. Az alább ismertetett szabályoktól eltekintve ugyanúgy viselkednek, mint a normál egységek. Egy egységnek nem lehet egynél több különlegesalakulat-jelvénye.

Kommandó (gyalogság)

Ezek a különleges alakulatok arra lettek kiképezve, hogy beszivárogjanak az ellenséges területre, és közelharcban küzdjenek meg az ellenséggel.

Ha egy kommandó közelharci támadás során elpusztítja a célpont egységet vagy visszavonulásra kényszeríti azt, **áttörést** hajthat végre: a célpont támadás előtt elfoglalt mezőjére léphet, majd újra támadhat.

- Egy kommandó egy körben legfeljebb egy áttörést hajthat végre.
- Az áttörést azelőtt végre kell hajtani, hogy az azt irányító játékos megkezdené a következő egysége támadását.
- Az áttörés végrehajtása során a kommandó egységnek be kell tartania a mozgási szabályokat és figyelembe kell vennie a tereptípus módosítókat a támadás során. Például, ha az áttöréssel egy roncsra lép, nem támadhat újra.
- Áttöréskor a kommandó választhat új célpontot.

Felderítő (gyalogság)

Ezek a különleges alakulatok jelentős előnyt biztosíthatnak a baráti egységek számára azáltal, hogy információt szolgáltatnak az ellenségről.

Amikor ez az egység hegygerincen áll, akkor minden, látómezőjében lévő ellenséges egység ellen minden más egységed +1 kockával támad.

Elit századok (hősikló)

A lázadók legjobb pilótáiból elit hősikló századok alakulnak.

Az elit hősikló egységek 4 figurával kezdik meg az ütközetet.

E-Web (gyalogság)

Telepített

Mozgó

Ez az állványra támasztott gyorslövetű fegyver komoly károkat képes okozni, de időbe telik, míg mozgatása után ismét üzemkész állapotba kerül.

- Az E-Web egységek jelvényük telepített oldalával kezdik az ütközetet.
- Miután ez az egység parancsot kapott és **mozgott**, fordítsd a jelvényét a „mozgó” oldalára.
- Miután ez az egység parancsot kapott és **nem mozgott**, fordítsd a jelvényét a „telepített” oldalára.

Egy „mozgó” E-Web egység ugyanúgy viselkedik, mint egy normál gyalogsági egység.

Amikor egy „telepített” E-Web egység támad, egyszer újradobhatja bármennyi támadókockáját.

Elit csapotok (gyalogság)

Ezek a veterán csapatok jól megtanulták a mobilitás jelentőségét a csatákban.

Az elit gyalogsági egységek akkor is támadhatnak, ha 2 mezőt mozogtak. A tereptípusok módosítói befolyással vannak a mozgásukra és támadásukra.

DOWSWB0101_HU_BATTLEOFHOTH_RULES_20250807.indd 9 07/03/2025 14:01

2/ TEREPTÍPUSOK

Hegygerinc

Mozgás • az AT-AT egységek nem léphetnek hegygerincre. A többi egységnek nincs megkötés.

Támadás • nincs megkötés.

Védelem • a hegygerincen álló egységeket –1 kockával lehet csak támadni, kivéve, ha a támadó is hegygerincen áll.

Látómező • a hegygerinc akadályozza a látómezőt.

Egyéb • két hegygerinc mezőn álló egység közti látómezőt csak más hegygerinc mezőn álló egységek, illetve jégmezők akadályozzák. (Lásd 12. oldal, 7. függelék.)

Épületek és roncsok

Mozgás • amikor egy egység épületre vagy roncsra lép, meg kell állnia, és ebben a körben már nem mozoghat tovább.

Támadás • egy egység nem támadhat, ha ebben a körben lépett az épületre vagy roncsra. Egy épületen vagy roncson álló jármű –2 kockával támadhat más egységekre.

Védelem • a gyalogsági és különleges egységek –1, a járművek –2 kockával támadhatnak épületen vagy roncson álló egységeket.

Látómező • az épület/roncs akadályozza a látómezőt.

Sziklák

Mozgás • amikor egy egység sziklákra lép, meg kell állnia, és ebben a körben már nem mozoghat tovább.

Támadás • egy egység nem támadhat, ha ebben a körben lépett a sziklákra.

Védelem • a gyalogsági és különleges egységek –1, a járművek –2 kockával támadhatnak sziklán álló egységeket.

Látómező • a sziklák akadályozzák a látómezőt.

Lövészárok

Mozgás • nincs megkötés.

Támadás • nincs megkötés.

Védelem • a lövészárok mezőn álló gyalogsági egységeket –1 kockával lehet csak támadni, valamint figyelmen kívül hagyhatnak 1 ellenük dobott visszavonulás szimbólumot. Más egységtípusra ez nem vonatkozik.

Látómező • a lövészárok nem akadályozza a látómezőt.

Jégmező

Mozgás • **járhatatlan** tereptípus.

Látómező • a jégmező akadályozza a látómezőt.

Szakadék

Mozgás: járhatatlan tereptípus, kivéve repülő egységek számára (például hósikló).

Látómező • a szakadék nem akadályozza a látómezőt.

3/ ÉPÍTMÉNYEK

Az építmények olyan terepjelölők, amiket az ütközet szabályainál, a térképén meghatározott módon kell elhelyeznetek. Megtámadhatók és elpusztíthatók, **de nem számítanak egységeknek**.

Pajzsgenerátor / Ionágyú

Mozgás • A pajzsgenerátor és az ionágyú járhatatlan tereptípus.

Védelem • A pajzsgenerátor és az ionágyú megkapják a tereptípus védelmi módosítóját.

Látómező • a pajzsgenerátor és az ionágyú akadályozzák a látómezőt.

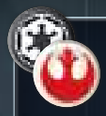
DOWSWB0101_HU_BATTLEOFHOTH_RULES_20250807.indd 10 07/08/2025 14:01

4/ CÉLOK

Az alábbi fogalmak gyakran előfordulnak egyes ütközetek győzelmi feltételeinél. E célokat teljesítve további győzelmi medálokhoz juthatnak a játékosok a térképről.

IDEIGLENES győzelmi medál

Ha egy, az ütközet szabályaiban meghatározott oldalhoz tartozó egység olyan mezőre lép, amin ideiglenes győzelmi medál található, a játékos megkapja a medált. Ha az egység bármilyen okból (mozgás, visszavonulás, megsemmisülés) elhagyja a mezőt, a győzelmi medál visszakerül az eredeti mezőjére.



MARADANDÓ győzelmi medál

Ha egy, az ütközet szabályaiban meghatározott oldalhoz tartozó egység olyan mezőre lép, amin maradandó győzelmi medál található, a játékos megkapja a medált. Ezt a medált ezután már semmilyen módon nem veszítheti el.

VÉGZETES CSAPÁS

Amint egy, az ütközet szabályaiban meghatározott oldal teljesíti a végzetes csapás feltételeit, a játék azonnal véget ér, és a játékos győz.

5/ JÁTÉK VEZETŐKKEL

A dobozban 6 szett vezetői parancskártya van: Darth Vader, Maximilian Veers és Firmus Piett a Galaktikus Birodalom számára, valamint Leia Organa, Luke Skywalker és Han Solo a Lázadók Szövetsége számára.

Ha megegyeztek abban, hogy használjátok a vezetőket, mindketten válasszatok egyet az oldalatokhoz tartozó vezetők közül, és keverjétek a paklitokba a vezetőhöz tartozó 3 kártyát. Ezek taktikakártyák, és ugyanúgy működnek, mint a normál parancskártyák.

6/ CSAPATJÁTÉK 3–4 FŐ SZÁMÁRA

A játékot akár kétfős csapatban is jászhatjátok. Ebben az esetben két játékos is irányíthatja az egyik vagy mindkét oldalt.

1- Alkossatok csapatokat

Alkossatok kétfős csapatokat. Ha hárman játszotok, az egyik játékos egy kétfős csapattal néz szembe.

A kétfős csapatok válasszanak maguknak egy 1. játékost. Ez a játékos a csapattársa (2. játékos) bal oldalára üljön. Mindkét csapattag vegyen maga elé egy-egy kártyatartó részt.

2- Előkészületek

A kétfős játék szabályai szerint készítsétek elő az ütközetet. Az előkészületek 9. lépésében az alábbiak szerint járjatok el:

- Ha az oldalt egyetlen játékos irányítja, a szokásos módon keverje meg a 16 parancskártyáját, és húzzon annyit, amennyi az ütközet szabályainál meg van határozva.
- Ha az oldalt két játékos irányítja, keverjétek meg az oldalhoz tartozó parancskártyákat, majd egyenlően osszátok szét a két játékos között, két 8 kártyából álló paklira. Ezután mindkét játékos húzzon feleannyi kártyát (felfelé kerekítve), mint amennyi az ütközet szabályainál meg van határozva a saját paklijából, és tegye a kártyatartójára.
- Ha használjátok a vezetőket, minden **játékos** válasszon magának egy vezetőt, és az ahhoz tartozó 3 kártyát keverje bele a saját paklijába (tehát, ha csapatban játszotok, akkor a pakli kettéosztása után, de még a húzás előtt).

3- A játék menete

Az ütközet szabályai határozzák meg, hogy melyik oldal kezd, és a továbbiakban az oldalak felváltva követik egymást. Ha az adott oldalon két játékos játszik, felváltva kerülnek sorra.

Megjegyzés: *A csapat soron lévő játékosát aktív játékosnak nevezzük.*

Négyfős játék esetén a kezdő csapat 1. játékosa kezdi játékot, majd a másik csapat 1. játékosa következik. Ezután a kezdő csapat 2. játékosa kerül sorra, majd a másik csapat 2. játékosa.

Háromfős játék esetén a csapat bármelyik játékosa után az egyedül lévő játékos kerül sorra.

Példa: *Az ütközetet egy birodalmi játékos és egy kétfős lázadó csapat játssza egymás ellen. Az ütközet szabályainak megfelelően a lázadó oldal kezd, ezért így követik egymást a játékosok: lázadók 1. játékosa → a birodalmi játékos → lázadók 2. játékosa → a birodalmi játékos és így tovább.*

Egy játékos köre a hagyományos módon zajlik, ám kétfős csapatok esetén van néhány kivétel:

- Az aktív játékos csak a saját parancskártyáit játszhatja ki.
- Az aktív játékos a köre végeztével a kijátszott parancskártyáját a saját dobópaklijába dobja, majd az új parancskártyáját is a saját húzópaklijából húzza.
- Egy csapat tagjai bármikor megmutathatják egymásnak a parancskártyáikat. Meg is tervezhetik együtt a stratégiájukat, de ezt hangosan kell megbeszélniük, hogy a másik oldal is hallhassa. Mindig az aktív játékos hozza meg a végső döntést.
- Amikor egy birodalmi csapat egyik játékosa kijátssza A flotta bevetése kártyát, az aktív játékos eldobhat tetszőleges számú parancskártyát, hogy húzzon ugyanannyit +1-et. A csapattársa eldobhat tetszőleges számú parancskártyát, hogy húzzon ugyanannyit.

DOWSWB0101_HU_BATTLEOFHOTH_RULES_20250807.indd 11 07/08/2025 14:01

7/ KÜLÖNLEGES ESETEK

Látómező mezők éle mentén

A látómező ellenőrzésekor az egységek mezőinek középpontja közötti egyenes vonal egy vagy több, látómezőt akadályozó mező mentén is végigfuthat, anélkül, hogy keresztezné azokat. Ebben az esetben:

- A látómező nincs akadályozva, ha a kérdéses mezők csak az egyik irányból érintik az egységek közé húzott vonalat. (Lásd 1-es és 2-es példa.)
- A látómező akadályozva van, ha a kérdéses mezők mindkét irányból érintik az egységek közé húzott vonalat. (Lásd 3-as példa.)

A lázadó nehézlöveg hatótávján belül tartózkodó 3 birodalmi gyalogsági egység közül csak 2 van a nehézlöveg látómezőjében.

1-es példa: a vonal csak egy akadályt képező mező (szikla) mentén fut, nem keresztezve azt, ezért a látómező nincs akadályozva.

2-es példa: a vonal két akadályt képező mező mentén fut (baráti egység és hegygerinc), ami akadályozhatná a látómezőt. Mivel csak az egyik irányból érintik a vonalat, a látómező nincs akadályozva.

3-as példa: az ellenőrző vonal két akadályt képező mező mentén fut (szikla, hegygerinc). Mivel mindkét irányból érintik a vonalat, a látómező akadályozva van.

Látómező a csatatér szélén

A csatatér szélén lévő fél mezők akadályozzák a látómezőt.

A két egység között futó ellenőrző vonal két akadályt képező mező mentén fut (baráti egység és a csatatér széle). Mivel mindkét irányból érintik a vonalat, a látómező akadályozva van.

Látómező hegygerincről hegygerincre

Két hegygerincen álló egység között a látómező némileg másképp működik. Ha **mindkét egység hegygerincen áll**, csak a következők akadályozzák a látómezőt:

- más hegygerincen álló egységek;
- jégmező.

Ha a két egység közül csak az egyik áll hegygerincen, a szokásos szabályok érvényesülnek.

1 A lázadó gyalogság hegygerincen áll, a birodalmi gyalogság nem. Ezért a látómezőre vonatkozó alapvető szabályok érvényesülnek – a sziklás mező akadályozza a látómezőt.

2 Mivel mindkét egység hegygerincen áll, a látómezőt nem akadályozza a sziklás mező, ahogy a köztük lévő hegygerinc sem.

3 A két egység közötti látómezőt csak jégmező, és ahogyan a fenti ábrán is, más hegygerincen álló egységek akadályozhatják.

Tervező - Richard Borg és Adrien Martinot
Illusztrátor - Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti és Clément Masson

© & ™ Lucasfilm Ltd.
Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Asmodee North America and Days of Wonder
© 2025 Days of Wonder - Minden jog fenntartva!

DOWSWB0101_HU_BATTLEOFHOTH_RULES_20250807.indd 12 07/08/2025 14:01